

## HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS TINGGI SDN 166 LABURAWUNG KECAMATAN LALABATA KABUPATEN SOPPENG

**Wahyunita**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar  
e-mail: [Wahyunitaasj@gmail.com](mailto:Wahyunitaasj@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif yang bertujuan 1) Mengetahui gambaran intensitas bermain *game online* kelas tinggi SD 166 Laburaung Kecamatan Lalabata Kabupaten soppeng, 2) Mengetahui gambaran prestasi belajar siswa kelas tinggi SD 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten soppeng, 3) Mengetahui apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SD 166 Laburaung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dengan model korelasional. Data yang diperoleh melalui angket dan dokumentasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan lalabata Kabupaten Soppeng tahun ajaran 2019/2020 Sampel dalam penelitian ini 67 orang teknik analisis data adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kebiasaan bermain *game online* siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dalam kategori kurang, hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dalam kategori sangat baik. kesimpulan dari hasil penelitian ini tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap presatasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

**Kata kunci:** *Prestasi Belajar, kebiasaan bermain game online*

**Abstrack.** The research objectives were 1) Knowing the description of the intensity of playing high-class online games at SD 166 Laburaung, Lalabata District, Soppeng Regency, 2) Knowing the description of the learning achievement of high-grade students of SD 166 Laburaung, Lalabata District, Soppeng Regency, 3) Knowing whether there is a relationship between the habit of playing online games against high grade student learning achievement of SD 166 Laburaung, Lalabata District, Soppeng Regency. The research approach is a quantitative approach. This type of research is a descriptive quantitative research with a correlational model. Data obtained through questionnaires and documentation. The population in this study were high class students of SDN 166 Laburawung, Lalabata District, Soppeng Regency, 2019/2020 school year. The sample in this study amounted to 67 people. The data analysis techniques were descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results showed that the habit of playing online games for high-grade students of SDN 166 Laburawung, Lalabata District, Soppeng Regency was in good category, the learning outcomes of high-grade students at SDN 166 Laburawung, Lalabata District, Soppeng Regency were in the very good category

and there was a significant relationship between the habit of playing online games and persuasion. learning high grade students of SDN 166 Laburawung, Lalabata District, Soppeng Regency.

**Keywords :** *the learning perspectives, Habits of Playing Online Games*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan unsur penting yang harus dimiliki setiap individu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, ataupun penelitian. Pendidikan juga tidak pernah terlepas dari kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, pendidikan merupakan bagian yang kualitasnya sangat diperhatikan dan terus-menerus ditingkatkan oleh pemerintah. Seperti yang dicantumkan dalam undang-undang No.20 tahun 2003 pada ayat 1 tentang sistem pendidikan dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Melalui pendidikan peserta didik dapat menjadikan dirinya menjadi lebih baik lagi dengan belajar. Hasil dari belajar merupakan tujuan dalam pendidikan. Tujuan Pendidikan dicapai melalui sebuah wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di negara ini. Sekolah merupakan salah satu wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di Indonesia. Pendidikan erat kaitannya dengan informasi akses yang begitu cepat berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi. seperti yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi.

Teknologi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia begitu pesat pengaruh kemajuan teknologi seperti televisi, radio, telepon genggam, *gadget, ipad* bahkan internet sudah melanda di masyarakat. Teknologi banyak memiliki peran penting dan dampaknya dalam berbagai bidang salah satunya dalam hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*.

*Game online* sering juga disebut dengan multiplayer online game karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, menurut Menteri Komunikasi dan Informatika

Nomor 11 Tahun 2016 menyebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objectives) dan aturan berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

*Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama permainan semakin seru dan menyenangkan mulai dari tampilan gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. tak kalah juga bervariasi tipe seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, dan SMA bahkan dari kalangan mahasiswa pun banyak yang ikut bermain. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menjadi ketagihan. Ketagihannya bermain *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah.

Menurut Asih dalam (2010.h. 38) “kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat”. Anak yang kebiasaan bermain *game online* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di video game. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game.

Sesuai hasil wawancara pada tanggal 26 Juli 2020 di SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dengan memberikan pertanyaan kepada siswa. terungkap bahwa siswa di sekolah tersebut yang berada di kelas rendah maupun tinggi sudah kebiasaan dengan yang namanya *game online* sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lisna Budiarti tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. yang dimana hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh *game online* dengan prestasi hasil belajar. Maka dari uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas Tinggi 166 Laburaung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng”.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik untuk mengujikan hipotesis yang telah disiapkan. seperti yang dikemukakan oleh Sugiono (2017, h. 8) bahwa:

Penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filosofi positivisme digunakan untuk peneliti atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang analisisnya difokuskan pada data-data yang berupa angka yang kemudian diolah menggunakan metode statistika. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu yang kemudian di analisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng berjumlah 67 Siswa. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng Sampel penelitian ini ditentukan sebanyak siswa dengan alasan karena populasi di bawah 100. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability* yaitu sampel jenuh atau sering disebut *total sampling*. Sesuai dengan pendapat Suryani dan Hendryadi (2015, h. 203) yang mengemukakan bahwa “Sampel jenuh adalah sampel yang mewakili jumlah populasi, biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100”. Penggunaan metode ini berlaku jika anggota populasi relatif kecil (mudah dijangkau).

Metode pengambilan sampel jenuh diharapkan hasilnya mendekati nilai sesungguhnya dan dapat memperkecil pula terjadinya kesalahan/penyimpangan terhadap nilai 67 populasi. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah Siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Prosedur Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Adapun prosedur pengumpulan data yang dilakukan adalah setelah memperoleh surat izin penelitian, maka selanjutnya calon peneliti ke Kepala sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian untuk mendapatkan izin meneliti di tempat tersebut, untuk mendapatkan waktu yang tepat guru kelas menyampaikan kepada siswa bahwa akan dilakukan penelitian pada waktu yang telah disepakati. Adapun prosedur pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Membagikan angket kepada siswa untuk mengumpulkan informasi tentang tentang kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng
- b. Mengumpulkan dokumentasi berupa daftar nilai hasil belajar atau daftar nilai rapor semester II tahun pelajaran 2019/2020 yang berasal dari guru kelas masing-masing sekolah penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Arikunto (2013, h. 193) menyebutkan alat pengumpul data ada dua, yaitu tes dan non-test (bukan tes). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-test yaitu kuesioner (angket) dan dokumentasi. Kedua tehnik ini relevan dengan data yang digunakan.

- a. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2017, h. 142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen ini berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Bentuk pertanyaan bisa bermacam-macam, yaitu pertanyaan terbuka, berstruktur, dan pertanyaan tertutup. Angket/kuesioner merupakan data yang bersifat primer atau data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Dalam penelitian ini, angket (kuesioner) dimaksudkan sebagai alat pengumpul data tentang kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Lembar angket (kuisisioner) digunakan untuk mengukur kebiasaan bermain *game online* pada siswa.. Lembar angket (kuisisioner) ini dibuat berdasarkan indikator dari kebiasaan bermain *game online* yang telah dibahas pada definisi operasional variabel. Kisi-kisi lembar angket (kuisisioner) yang akan digunakan untuk mengukur kebiasaan bermain *game online* yang dapat dilihat pada lampiran. Setelah indikator dibuat, peneliti melakukan penyusunan item pernyataan berdasarkan indikator yang telah dibuat.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup yang disajikan dalam bentuk pernyataan. Responden diminta untuk memilih kategori jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Penelitian ini menggunakan angket dengan 4 alternatif pilihan jawaban, yaitu selalu, Kadang, dan Tidak pernah dengan skor untuk setiap butir.

Sebelum angket bermain *game online* dibagikan ke siswa SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, terlebih dahulu angket divalidasi oleh ahli yaitu Drs Adnan K selaku Dosen di Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan validasi angket tersebut dinyatakan berkualifikasi baik dengan adanya sedikit perbaikan. Setelah divalidasi oleh ahli, angket tersebut di

uji cobakan (Validasi Lapangan) di sekolah lain yaitu SDN 224 Pallawa Kecamatan Marioriwawo Kecamatan Soppeng.

Angket yang diujicobakan yaitu 15 butir angket bermain *game online* di ujikan pada 19 siswa SDN 224 Pallawa Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Dalam menentukan valid atau tidak validnya tiap butir angket tersebut digunakan rumus *product moment* dan konsultasi pada tabel harga kritik dari *r Product Moment* yaitu dengan  $N=19$  pada taraf signifikan 5% yaitu  $r_{tabel}$  sebesar 0,456, adapun kriterianya adalah apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pertanyaan angket tersebut valid. Jadi apabila korelasi antara butir skor total kurang dari 0,456 maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Setelah dilakukan uji validasi, diketahui bahwa dari 13 butir angket Kebiasaan bermain *game online* terdapat 3 butir soal yang tidak valid. butir soal yang valid akan dibagikan kepada 67 responden yaitu siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

#### b. Dokumentasi

Menurut Martono (2014, h. 87), “dokumentasi merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian”. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang keadaan seluruh jumlah siswa kelas tinggi dan nilai hasil belajar tentang kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng pada semester II tahun pelajaran 2019/2020.

Instrument Penelitian Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket dikenal juga kuesioner. Angket adalah suatu daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa sehingga memudahkan responden memberikan gambaran yang sesungguhnya dalam waktu yang relatif pendek. Menurut Sugiyono (2018, h. 199). Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sedangkan menurut Yusuf (2017, h. 56) Koesioner adalah suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud memperoleh data.

### 1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Kedua analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Analisis Statistik Deskriptif

Seperti pendapat Sudijono (2010, h. 4) tentang analisis yang dikemukakan seperti berikut yaitu: Statistik deskriptif adalah statistik yang mempunyai tugas mengorganisasi dan menganalisis data angka agar dapat memberikan gambaran

secara teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu.

#### **b. Analisis Statistik Inferensial**

Anas Sudijono (2010, h. 5) mengemukakan bahwa “statistik inferensial adalah statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah”. Dengan demikian statistik inferensial ini merupakan tindak lanjut dari statistik deskriptif

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. di karenaan sekolah ini adalah salah satu mitra PGSD dan peneliti mempertimbangkan tenaga,waktu dan tempat penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus – 10 September 2020 secara tatap muka. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana hubungan bermain *game online* dengan hasil belajar siswa dengan melakukan pemberian angket bermain *game online* kepada kelas tinggi dan mengambil nilai hasil belajar semester genap pelajaran 2019/2020 di SDN 166 Laburawung Kecamatan lalabata Kabupaten Soppeng.

### **2 Analisis Statistik Deskriptif**

#### **a. Gambaran Kebiasaan Bermain *Game online* Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.**

Berdasarkan data dari angket Kebiasaan Bermain *Game online* Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng yang telah dibagikan kepada 67 Responden yang terdiri dari 10 butir pertanyaan, diperoleh skor tertinggi 100 dan skor terendah 73. untuk lebih jelasnya data tentang kebiasaan bermain *game online* (Lampiran halaman 71)

##### **1). Analisis Kebiasaan Bermain *Game online***

Sebelum mencari rata-rata skor kebiasaan bermain game maka dilakukan analisis angket skor kebiasaan bermain *game online*, terlebih dahulu dibuat tabel distribusi frekuensi untuk memudahkan dalam perhitungan. adapun tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4.1 Tabel Distribusi Frekuensi Skor Kebiasaan Bermain *Game online* Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Interval	$(x_i)$	$(f_i)$	$f_i x_i$	Fkum	F kum rel
73-77	75	18	1300	18	26,86%

78-82	80	17	1360	35	52,23%
83-87	85	24	2040	59	88,05%
88-92	90	5	400	64	95,52%
93-97	95	2	190	66	98,50%
98-102	100	1	100	67	100%
Jumlah		50	5490		

Berdasarkan tabel 4.1 tabel distribusi frekuensi Kebiasaan bermain *Game online* Siswa SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng maka dapat digambarkan histogram sebagai berikut.



Hasil pengolahan data yang terdapat pada tabel 4.1. tabel distribusi frekuensi di atas, diketahui bahwa  $\sum f = N = 67$  dan  $\sum fx = 5490$  dengan demikian skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) dari data yang terkumpul adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= \frac{\sum fx}{N} \\
 &= \frac{5490}{67} \\
 &= 81,94
 \end{aligned}$$

## 2. Analisis Persentase

Analisis persentase dilakukan setelah memperoleh rata-rata dan diketahui jumlah skor yang diperoleh keseluruhan,  $\sum X = n$  yaitu 5480 (lampiran 3 halaman 88), dan nilai yang diharapkan (N) yaitu jumlah responden dikali skor maksimal yakni  $67 \times 30 = 2010$ , sehingga:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{n}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{2010}{5480} \times 100\% \\
 &= 0,366 \%
 \end{aligned}$$

Hasil analisis persentase tersebut kemudian dikonsultasikan pada pedoman interpretasi yang telah ditetapkan pada tabel 3.3 halaman 31 ,maka diperoleh bahwa kebiasaan bermain *game online* siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung



Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng Berada di Kategori Sangat Rendah terletak pada rentang 0% - 40%.

**b. Gambaran Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.**

Mengetahui prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng maka peneliti paparkan tentang prestasi belajar siswa yang diperoleh melalui dokumentasi kumpulan nilai semester genap tahun 2019/2020 dari bidang studi yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP yang telah telah dirata-ratakan hasilnya yang dicapai responden dapat dilihat pada tabel rata-rata nilai hasil belajar siswa (lampiran halaman 74) . Setelah data dalam tabel tersebut diolah dapat diketahui bahwa skor terendah 71 dan skor tertinggi 91.

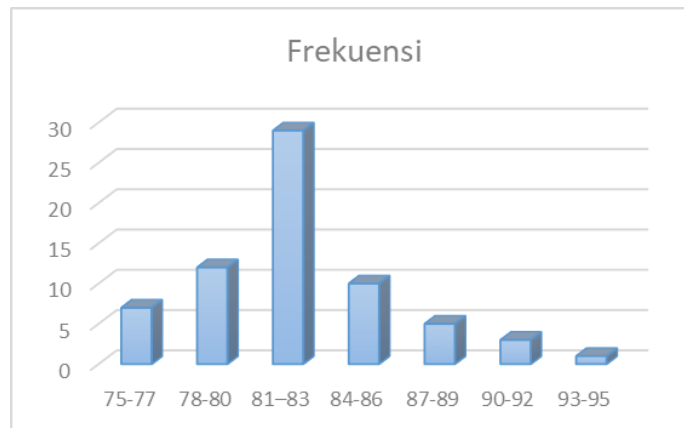
1) Analisis Hasil Belajar

Untuk mencari rata-rata skor hasil prestasi belajar siswa maka dilakukan analisis terlebih dahulu dibuat tabel distribusi frekuensi untuk memudahkan dalam menghitungnya. Adapun tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1. Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Interval	$(x_i)$	$(f_i)$	$f_i x_i$	Fkum	F kum rel
75-77	76	7	532	7	10,44%
78-80	79	12	948	19	28,35%
81-83	82	29	2378	48	91,44%
84-86	85	10	80	58	86,56%
87-89	88	5	440	63	92,02%
90-92	91	3	273	66	98,50%
93-95	94	1	94	67	100%
Jumlah		50	4745		

Berdasarkan tabel 4.1 tabel distribusi frekuensi Hasil Belajar Siswa SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng maka dapat digambarkan histogram sebagai berikut.



Hasil pengolahan data yang terdapat pada tabel 4.1. tabel distribusi frekuensi di atas, diketahui bahwa  $\sum f = N = 67$  dan  $\sum fx = 4.745$ , dengan demikian skor rata-rata ( $\bar{X}$ ) dari data yang terkumpul adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum fx}{N} \\ &= \frac{4745}{67} \\ &= 70,82\end{aligned}$$

#### 1) Analisis persentase

Analisis persentase dilakukan setelah memperoleh rata-rata dan diketahui jumlah skor yang diperoleh keseluruhan,  $\sum X = n$  yaitu 5490,3 (lampiran C.2 halaman 112), dan nilai yang diharapkan (N) yaitu jumlah responden dikali skor maksimal yakni  $67 \times 100 = 6700$ , sehingga:

$$\begin{aligned}P &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{5490,3}{6700} \times 100\% \\ &= 81,94 \%\end{aligned}$$

Hasil analisis persentase tersebut kemudian dikonsultasikan pada pedoman interpretasi yang telah ditetapkan pada tabel 3.2. halaman 31, maka diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan lalabata Kabupaten Soppeng berada pada kategori sangat baik karena terletak pada rentang 80% - 100%.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah tehnik korelasi pearson product moment untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan presatsi belajar yang dimaksud untuk menguji penerimaan dan penolakan terhadap hipotesis yang di ujikan. Tehnik korelasi pearson product moment digunakan dengan asumsi data dianggap normal atau data yang banyaknya lebih dari 30 responden (67 responden) sudah dapat diasumsikan

berdistribusi normal. Untuk mempermudah dalam perhitungan maka dibuat tabel sebaran skor kebiasaan bermain *game online* (variabel X) dan hasil belajar (variabel Y) yang dapat dilihat pada lampiran C.3 halaman 77.

Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran C.3 Halaman 77 maka diperoleh maka diperoleh besaran-besaran statistik  $N = 67$ , ;  $\sum X = 5480$  ;  $\sum Y = 5490,3$ ,  $\sum X^2 = 450198$ ;  $\sum Y^2 = 443409,4$  ;  $\sum XY = 449456,3$ ;  $(\sum X)^2 = (5480)^2 = 30030400$  ; dan  $(\sum Y)^2 = (5490,3)^2 = 30143394,1$ . Untuk mengetahui nilai koefisien korelasi, maka digunakan rumus korelasi pearson product moment sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 R_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{67(449456,3) - (5480) \cdot (5490,3)}{\sqrt{\{67(450198) - (30030400)\} \cdot \{67(443409,4) - (30143394,1)\}}} \\
 &= \frac{30113572,1 - 30086844}{\sqrt{\{(30163266) - (30030400)\} \cdot \{(29708429,8) - (30143394,1)\}}} \\
 &= \frac{26728,1}{\sqrt{(271601866)(434964,8)}} \\
 &= \frac{26728,1}{\sqrt{1181372511}} \\
 &= \frac{26728,1}{34371,09} \\
 &= 0,777
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh  $r_{xy}$  sebesar 0,777. Hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan pada tabel 3.3 interpretasi koefisien korelasi pada halaman 31 maka diperoleh bahwa tingkat hubungan kedua variabel tergolong Kuat karena berada pada rentang 0,60-0,79. Untuk mengetahui derajat hubungan Kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung, Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, digunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 KP &= r^2 \times 100\% \\
 &= (0,777)^2 \times 100\% \\
 &= 0,6037 \times 100\% \\
 &= 6037/100 \\
 &= 60,37\%
 \end{aligned}$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa derajat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng adalah 60,37%, artinya terdapat 60,37% kebiasaan bermain *game online* ditentukan oleh hasil belajar siswa dan sebaliknya 39,63% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Selanjutnya

untuk pengujian signifikan koefisien korelasi dapat dihitung menggunakan Uji-t dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,777\sqrt{67-2}}{\sqrt{1-(0,777)^2}} \\
 &= \frac{(0,777)\sqrt{65}}{\sqrt{1-0,603}} \\
 &= \frac{(0,777)(8,06)}{\sqrt{0,397}} \\
 &= \frac{6,269}{0,630} \\
 &= 9,95
 \end{aligned}$$

Harga  $t_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$ . Setelah melihat tabel distribusi t untuk kesalahan 5% dan  $dk = n - 2 = 67 - 2 = 65$  diperoleh nilai  $t_{tabel}$  1.66864. Ternyata harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) yakni tidak ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Bone ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yakni ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

### 1. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian, diperoleh hasil bahwa kebiasaan bermain *game online* kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng berada pada kategori sangat kurang yaitu 0,36%. Hal tersebut diperoleh melalui pemberian angket pada 67 siswa yang dijadikan responden menunjukkan skor tertinggi sebesar 100 skor terendah 73, Rata-rata sebesar 81,94 dan persentase 0,36%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa siswa kelas tinggi rata-rata tidak memiliki kebiasaan bermain *game online* yang berada pada kategori sangat kurang.

Hasil belajar siswa kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng berdasarkan penelitian termasuk kategori sangat baik yaitu 81,94 % Hasil ini diperoleh melalui dokumentasi nilai semester. semester genap tahun pelajaran 2019/2020 dari lima bidang studi yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBdP yang telah dirata-ratakan hasilnya yang dicapai responden. Hasil analisis data menunjukkan skor tertinggi sebesar 93,2 skor terendah sebesar 75, rata-rata sebesar 83,02 dan persentase sebesar 82,92 %.

Pengujian Hipotesis penelitian dengan statistik inferensial dalam hal ini korelasi *Person Product Moment*, untuk mengetahui ada tidaknya hubungan

Kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dengan analisis statistik inferensial diperoleh  $t_{hitung}$  9,95 sedangkan  $t_{tabel}$  yaitu 1.66864.

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  bila dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi maka pengaruh kedua variabel tergolong sedang karena berada pada rentang 0,40 – 0,599. Selain itu, diperoleh derajat hubungan Kebiasaan bermain *game online* belajar siswa kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng sebesar 60,37%, artinya terdapat 60.37% sumbangan yang diberikan oleh kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar siswa dan 39,63% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas pada penelitian ini. Hasil koefisien korelasi kedua variabel kemudian diuji menggunakan uji-t dan didapatkan  $t_{hitung}$  sebesar 9,95 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.66864.. Ternyata harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yang artinya koefisien korelasi bersifat signifikan, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maksudnya adalah terdapat Hubungan antara Kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara Kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng Sehingga hubungan variabel X dengan Y sangat jelas, hal tersebut sesuai dengan kajian pustaka dan kerangka pikir pada penelitian ini, bahwa siswa yang mampu menyeimbangkan antara bermain game *game online* dengan baik akan memiliki hasil belajar yang baik, jadi semakin baik penggunaan *game online* siswa maka hasil belajarnya juga akan baik dan yang terjadi pada penelitian ini Hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap belajar berada pada kategori sedang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisna Budiarti tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa kelas V SDN kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. yang menghasilkan reliabilitas alpha untuk skala *game online* sebesar 0,923 sedangkan uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. uji normalitas variabel X dan Y masing-masing memperoleh hasil penelitian menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara *game online* dengan prestasi hasil belajar.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan kesimpulan peneliti sebagai berikut.

1. Kebiasaan bermain *game online* siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dalam kategori sangat kurang.
2. Prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng sangat baik.

3. Tidak terdapat hubungan antara Kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

#### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya.
2. Pengukuran anak bukan didasarkan pada kepintaran Kebiasaan Bermain *game online* anak, tetapi melalui karakteristik pribadi. Untuk itu guru dan orang tua seharusnya dapat menanamkan nilai-nilai yang baik kepada siswa, agar siswa tersebut dapat memiliki karakter yang baik.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Asih. 2010. "Perilaku Prosocial ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi".  
Jurnal Psikologi. Volume 1, No 1. Universitas Muria Kudus. Pada Tanggal  
27 Juli 2020.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:  
Alfabeta.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian  
Gabungan*. Jakarta: Kencana